

日本語教育研修会（2015.1～2015.12）講演要旨

アイデンティティーにおける「喪失のメタファー」

橋本 洋二（タスマニア大学准教授）

本講演では、日系オーストラリア人のアイデンティティーと言語移行における「喪失のメタファー」との関係の研究について報告した。

ブロック（2008）は、言語マイノリティーにおける言語移行は、個人にとって常に負の影響をもたらすという「喪失のメタファー」に基づいて理解されていることが多いことを批判し、この認識は具体的根拠に乏しく実際に言語移行を体験しつつある人々の生の声は必ずしも反映されていないと指摘している。また、個人個人のための言語維持を考える上でも、現実把握の重要性を示した。

本研究では、このような視点に基づき、18～41歳の8名の日系オーストラリア人にインタビューと事前質問紙による調査を行った。その結果、日本語能力・日本文化理解が劣っていることによるアイデンティティーの喪失感は限定的であることが分かった。しかし、その内実は個人ごとに異なっており、言語所有意識、日本人/オーストラリア人であることへの心的投資、ジェンダー規範、自他からかけられている期待などの要因が複雑に影響しあうなかで、それぞれが独自に意味づけを行っていることが認められた。さらに、インタビュー参加者たちは「日本人であること」に関して、自分自身と他者の場合と異なる二重基準を持っている場合が認められたほか、アイデンティティーの型として「自己体験型」対「想像型」、「価値観型」対「出自型」のようなパターンが観察された。

<参考文献>

Block, D. (2008). On the appropriateness of the Metaphor of LOSS. In R. Rubdy & P. Tan (Eds.), *Language as Commodity : Global Structures, Local Marketplaces* (pp.187-203). London : Continuum.

第二回 文化とことばのコラボレーション

主催：筑波大学留学生センター文化とことばのコラボレーション実行委員会

「第二回文化とことばのコラボレーション」を大学会館3階ホールにおいて開催した。第一部は留学生、日本人学生による文化に関する発表会。日本語を学ぶ初級の学生は「日本でびっくりしたこと」「川柳」など、JTP科目の日本人学生は国内外のコメディの相違点を分析した発表を行った。学群英語プログラム(G30)の留学生は授業で制作した映画の上映を行った。第二部は柳家さん喬師匠による「留学生のための落語会」。日本語学習者に日本語の面白さを味わってほしいとの思いから、2001年から留学生センター(当時)で落語を活用する活動を始めたが、柳家さん喬師匠には企画段階から加わっていただいている。この活動がその後のアメリカやヨーロッパでの日本語学習者に対する落語公演や普及に繋がり、それが認められて柳家さん喬師匠は2014年度の国際交流基金賞を受賞された。今回は受賞記念落語会として、大学の教職員や地域の方へも広く参加を呼びかけた。落語会では、落語の解説、「死神」の実演のほか、セネガル、アメリカ、ウズベキスタン、インドネシア、中国の5人の留学生の小咄が披露された。



グローバル市民育成とe-learning

豊田 悦子（メルボルン大学上級講師）

グローバル化時代の外国語学習／教育の目的の変化に伴い、大学における日本語教育にもグローバル市民育成を目的とした授業が求められている。グローバル市民育成を目指した日本語教育では、日本語力は異文化能力の一部として捉えられる。つまり、異文化能力は、1) 異文化の知識／経験とそれを気づき／理解に高める高次思考能力、そして 2) 日本語力 を含み、日本語の授業ではその両方をを伸ばすことを目的とする。異文化能力向上に効果的なものとしてはコラボとEラーニングが挙げられる。(広い意味での) 異文化を背景に持つ人たちのコラボを、インプット、サポート、インターアクションの3つの側面からEラーニングで支援する。その実践例としてのメルボルン大学のビデオプロジェクト授業の分析結果を提示した。ビデオプロジェクトは、全体としては、異文化知識／経験、気づき／理解、日本語パフォーマンス力、協働による相互学習、グローバル視野などを高めたが、個人差が見られた。特に差の出た気づき／理解を高めるためには高次思考スキルを訓練する必要がある、そのためには活動と内省の融合が大切である。また、高次思考スキルの使用が異文化知識／経験、または日本語パフォーマンスのどちらかのみに使われることがあるので、両領域での使うように支援する必要がある。コラボの評価としては、Community of Inquiryで分析した結果、メルボルン側と日本の協力校側の評価に差が出た。一つ以上のコミュニティーにまたがるコラボでは包括的にデザインし評価していくことが大切である。Eラーニングでは、インプット、サポート、インターアクションのうち、サポートをより充実させる必要がある。

落語の小咄を理解するためのCALLプログラムの開発

酒井 たか子 (筑波大学人文社会系国際日本研究専攻教授)

ブッシュネル・ケード (筑波大学人文社会系国際日本研究専攻准教授)

山田 享 (筑波大学人文社会系国際地域研究専攻助教)

落語は文化的な面でもことばの面でも優れた教材となりうるが、背景知識や掛け言葉などの解説なしには理解が難しいことも多い。そこで、コンピュータを使って日本語学習者が一人で学べるCALLプログラムを進めている。CALLプログラムは、留学生を対象とした落語会において録画した映像を利用し、学習者が個人の基礎データを入力後、①映像選択、②映像視聴、③クイズ実施、④クイズ結果の提示と解説、⑤スクリプトを確認しながら再度の映像視聴という流れで学習を行う。②では学習者が映像を視聴しながら「面白い」「難しい」と感じた箇所をクリックすることにより、感覚を量的データとして可視化できるようにする。③のクイズは、理解を促進することを狙いとして作成した。これらを作動させるためのSQLデータベースのオンラインで利用可能なシステムを構築し、日本語学習者および日本語母語話者を対象に試行して、実用可能性と問題を明らかにした。また会話分析の立場から、留学生向けの落語会で収集したデータを示しながら①落語家のトークにはパターン(ぼけ+つつこみ)がある、②つつこみの後に笑いの適切なスペースが構造的に備えられる、③笑いの適切なスペースに対して観客が出来るだけ早めに笑うことで「噺の内容を理解した」ことを示す、と論じた。